NEWSLETTER

Número 2 - Newsletter - Boletim Informativo - Setembro de 1989

Dicas e Trapaças

CYBERNOID 1

Para obter vidas neste jogo, faça o seguinte: selecione a opção redefine de jogo e digite as letras "YXES", pronto. Agora, redefina novamente com as teclas para você jogar.

BY CÁSIO ABRAMO GASPERINI

EXOLON

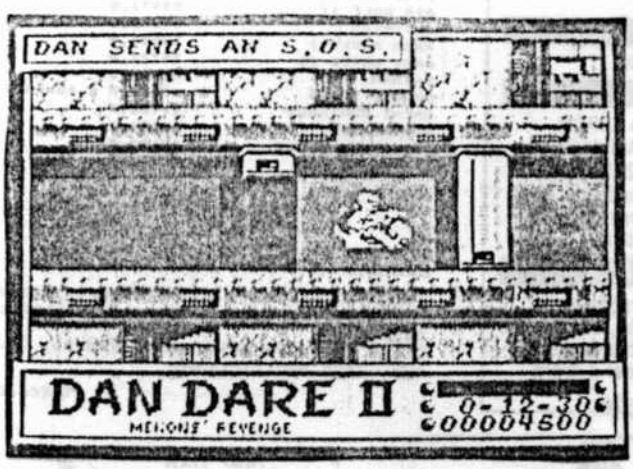
Para se ter vidas infinitas, basta que na hora de redefinir as teclas você digite "ZORBA" e pronto, basta escolher o controle.

By MARCELO

RENEGADE

No nível 4, o líder da gang joga facas em você, no que ele fizer isto, aperte "Pause" e quando soltar a Pausa, a faca sumirá.

By ???



DIZZY & ACE II
Para estes programas funcionarem no TK90X - 95 sem a ROM do Spectrum, basta teclar a seguinte chamada:
DIZZY = LOAD ""CODE: RAND USR 23296.
ACE II = CLEAR VAL "24999": LOAD""CODE: RAND USR 25000

By MARCELO

WHAM THE MUSIC BOX - Manual & Dica

Menu principal
1-Load Tune : carregar música
2-Save Tune : Gravar música
3-Hear Tune : Tocar música
4-Whampiler : Compilador de música
5-Set Time : Duração do tom
6-Edit Mode : Edição da música
7-Help Page : Comandos

Help Page:
1-4 : Seleciona oitavas
5 : Seleciona borda - cor
6 : Retorna ao Menu Principal
7 : Deletar música criada (Y/N) ?
8 : Seleciona duração e frequencia (Y,U,I), use cursores
9 : Toca o tom selecionado
Ø : Seleciona o tom
Q : Repete a música
W : Dá um looping(volta) na Música
E : Som de bateria com efeitos
T : Canal de música
Y,U,I: Insere ruidos (efeitos) criados
O : Lê rapidamente a partitura
P : Lê normalmente a Partitura
R : Restart - volta ao inicio da música

SAVE TUNE:

Gravar música em Fita K7, Memoria, ou Drive. "Memory"-gravar na memoria, no maximo 6 musicas.

LOAD TUNE:

Carregar música da Fita, Memoria, ou Drive "Memory"- carrega as músicas gravadas.

By MARCELO

DEATH WISH III

ESTE JOGO FOI BASEADO NO FILME DO CHARLES BRONSON.
SEU OBJETIVO E' MATAR OS LIDERES DE GANGS, SEU ARSENAL E' ENORME, COMECA COM UMA BAZOOKA, UM CANO CERRADO, UMA PISTOLA AUTOMATICA E UMA METRALHADORA, PODE-SE TROCAR DE ARMA COM A TECLA "C".
VOCE DISPOE DE DOIS MAPAS, O AZUL QUE INDICA ONDE VOCE ENCONTRARA MUNICAO E O AMARELO, QUE INDICA OS LIDERES.
ELES ESTAO SEMPRE DENTRO DE UMA CASA, PARA ENTRAR E' SO' CHEGAR EM FRENTE DE UMA PORTA E PRESSIONAR A TELCA "ENTER"; DENTRO DA CASA USANDO A TECLA "M" VOCE SOBE EM ALGUMA JANELA(SE TIVER) E PODE COMECAR A MATANCA DALI.
O PROGRAMA TEM OTIMOS GRAFICOS E ANIMACAO, SE PREOCUPANDO MUITO COM DETALHES DE UMA CENA, POR EXEMPLO, MOVEIS QUEBRANDO AO SEREM ATINGIDOS , AO USAR A BAZOOKA, OS MARGINAIS VIRAM PO' AO INVES DE SIMPLES CADAVER.
USANDO A METRALHADORA, O MARGINAL NAO CAI ATE' PARAREM DE ATIRAR E A MAIS ENGRACADA, QUE UMA VELHINHA DESCENDO A BOLSA NOS MAL ENCARADOS.

BY REDE SOFT & HARD

SESSÃO DE POKES

Beyond T.I. Palace	38279,0 - V
Out Run	39204,0 - T
Robocop	44416,0 - V
Last Ninja II	40777,0 - V
Action Force I	50013,0 - V
Action Force II	51904,0 - V
Spiki Harold	36121,201 I
Starquake	50274,0 - V
Nemesis	51949,0 - V
Cybernoid II	32202,0 - M
Druid I	24890,201 E
Druid II	30012,58 E

V-vida T-tempo M-munição
I-imunidade E-energia

PRAXIS " MAQUINA DE ESCREVER OU IMPRESSORA PARA O TK ? "

TENDO EM VISTA A SOLICITACAO PARA ESCREVER ALGO SOBRE O USO DA PRAXIS 20 COMO IMPRESSORA BARATA DO TK 90 & 95, E OBSERVANDO QUE A SECAO QUE A REDE ME RESERVOU E' PEQUENA, DAREI APENAS LINHAS GERAIS DO ASSUNTO.
EM PRIMEIRO LUGAR DESACONSELHO A AQUISICAO DA MAQUINA SOMENTE PARA ESSE USO ... PORQUE ? PRIMEIRO, PORQUE ALEM DE TER DE ADQUIRIR A MAQUINA, VOCE PRECISARA TAMBEM COMPRAR A "INTERFAX 20" (QUE NEM SEMPRE E' FACIL DE ADQUIRIR) E FINALMENTE PRECISARA COMPRAR UMA INTERFACE PARA IMPRESSORA PARALELA QUE E' FABRICADA PELA MICRODIGITAL (E PORTANTO DIFICIL TAMBEM DE LOCALIZAR). ALEM DO MAIS A INTERFAX PRECISARA SER INSTALADA NUM DOS POSTOS DA OLIVETTI, O QUE FELIZMENTE E' GRATUITO.
AGORA SE VOCE JA POSSUI A INTERFACE (E QUEM SABE A MAQUINA PRAXIS 20) AI VALE A PENA. A INTERFAX PODE SER INSTALADA EM OUTRAS MAQUINAS (IBM POR EXEMPLO). A IMPRESSAO E' DE ALTA QUALIDADE, EMBORA O FORMATO E TAMANHO DAS LETRAS DEJAM INUTAVEIS(A MENOS QUE VOCE TROQUE A MARGARIDA). TAMBEM NAO E' POSSIVEL TRABALHAR COM GRAFICOS. OUTRO ASPECTO NEGATIVO E' O FATO DE NAO SER POSSIVEL TIRAR LISTAGENS EFICIENTEMENTE, VISTO QUE O SISTEMA DE RETORNO DO CARRO DE IMPRESSAO E' DEFICIENTE CAUSANDO PERDA DE ALGUNS CARACTERES.
SE VOCE JA' POSSUI A MAQUINA AI VAI UMA DICA: USE O CARTUCHO DE IMPRESSAO QUE TEM O BOTAO VERDE, POIS ELE DURA MAIS. O AMARELO ACABA MUITO DEPRESSA.
SE VOCE ESTA PENSANDO EM COMPRAR UMA MAQUINA DE ESCREVER, A PRAXIS E' UMA OPCAO RAZOAVEL. MAIS AINDA SE CONSIDERADA ESSA POSSIBILIDADE DE INCORPORA-LA AO USO COM O MICRO. UMA ULTIMA OBSERVACAO, A VELOCIDADE DE IMPRESSAO E' UM POUCO MAIS BAIXA (MAIS OU MENOS 15 CPS) O QUE A DEIXA PARA TRAS AO COMPARAR COM UMA IMPRESSORA DE VERDADE.

By REDE SOFT & HARD

RAID OVER MOSCOW – Você foi incumbido de invadir o território RUSSO, porém para iniciar sua missão, deverá sair dos porões do porta-aviões sem se auto-destruir.
Para isso faça o seguinte:

Velocite – x 0.9 Position – x 111 m
y – 30 y 043 m
Vert. – 18 Altitude – 27 m

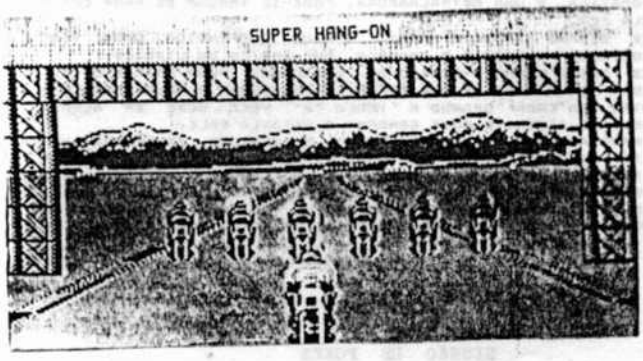
Tecle "I" para maiores instruções

BY ARTNER

MUGSY

Para você ganhar mais de $10000000, faça o seguinte: digite "88888888"(oito oitos), e se divirta.

By MARCELO



TK 90X

MICROPROCESSADOR
Z80A, de 8 bits.

CLOCK
3,58 kHz.

MEMÓRIA
16 K de ROM e 16 ou 48 K de RAM.

VÍDEO
Saída para tevê em cores, sistema PAL-M ou P&B. Modo texto: 24 linhas de 32 caracteres; modo gráfico: 256|x 192 pixels. Trabalha em modo invertido e apresenta recursos de flashing e brightness.

TECLADO
Tipo QWERTY, com quarenta teclas equivalentes a funções e comandos BASIC, 93 funções BASIC pré-programadas, 37 funções matemáticas lógicas e científicas, 36 caracteres alfanuméricos, 26 caracteres alfanuméricos minúsculos/maiúsculos, oito caracteres gráficos, oito caracteres gráficos invertidos, 21 caracteres gráficos criados pelo usuário.

LINGUAGENS
BASIC e ASSEMBLER.

PERIFÉRICOS
Programador de EPROM, expansão de RAM de 32 K, saída serial RS232C para comunicação de dados, saída paralela para impressora e saída para joystick.

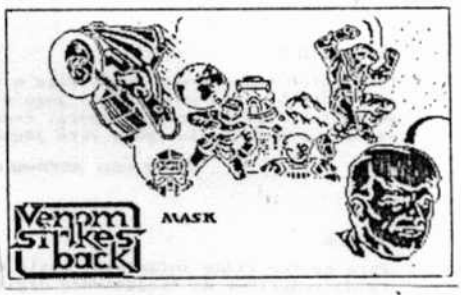
DOCUMENTAÇÃO
Manual de operação e programa tutorial, em fita, que ensina a trabalhar com o teclado e a operar o micro.

EDITORA GLOBO

ARKANOID II

Quando você conseguir alcançar um recorde, deverá escrever "PBRAIN" ao inves do seu nome. Logo após aparecerá a frase " SPACE TO CHEAT ", que pede para você apertar a tecla SPACE ou perderá essa grande chance de reiniciar aonde parou.

By MARCELO



TITANIC II - by MARCELO
Código de acesso : SUSIE

NOME DO JOGO	POKE
1942	47887,255
AIR WOLF II	53471,0
ANTIRIAD	34278,0
ARMY MOVES I	54587,0
ARMY MOVES II	53772,0
BATMAN	36778,0
ENDURO RACER	43542,0 & 43643,0
GREAT GURIANOS	34762,0
GREEN BERET	42876,0
HEAD OVER HELLS	42195,0

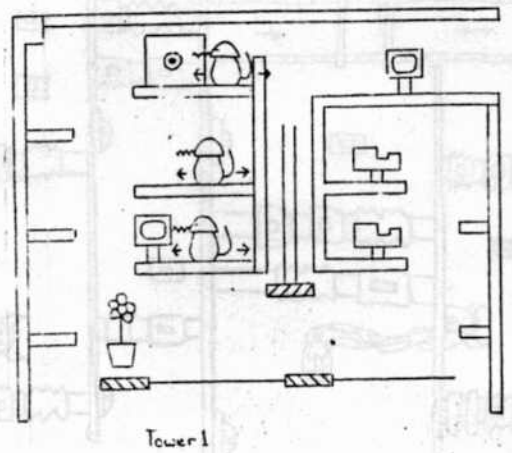
RAMPAGE

Você pode comer: Melões, Frango, Vinho, Planta, Copo de chá, Pessoas, Dinheiro, Bateria.
O que você não pode comer: Veneno, Cactus, Vaso sanitário, etc.

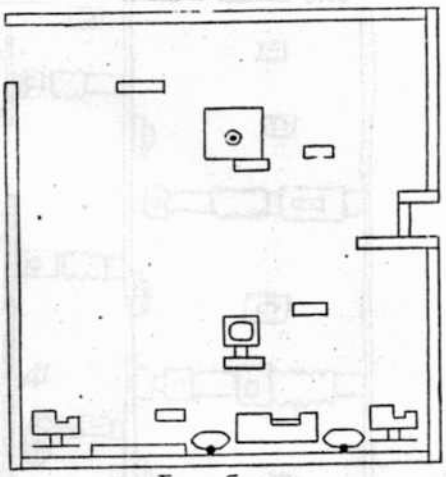
By MARCELO

ERRATA – Newsletter 1
- Dica do SAVAGE 3:código certo, "FERGUS"
- Dica do THE RACE AGAINST TIME: "Géiser-quando a água cair, passe com o guarda-chuva. Nunca deixe a água encostar em você.

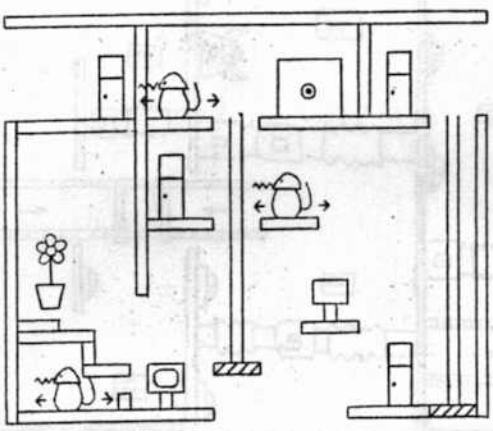
IMPOSSIBLE MISSION 2



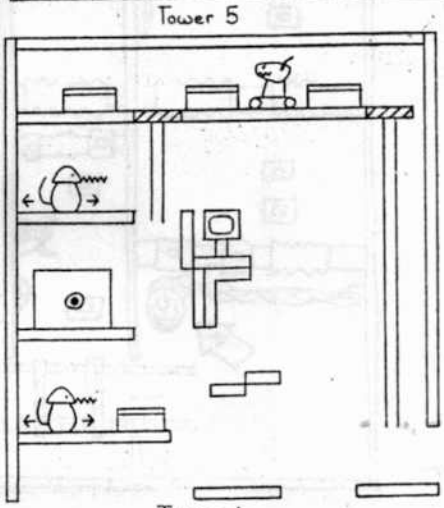
Tower 1



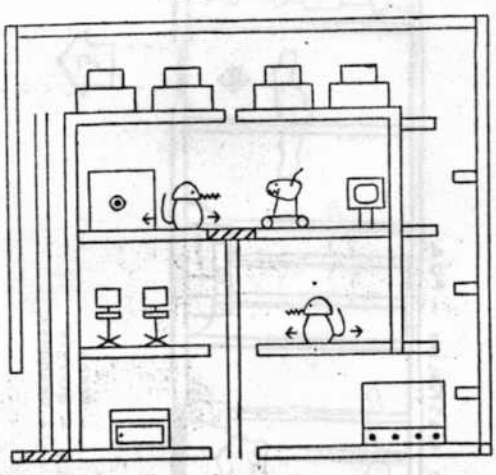
Tower 5



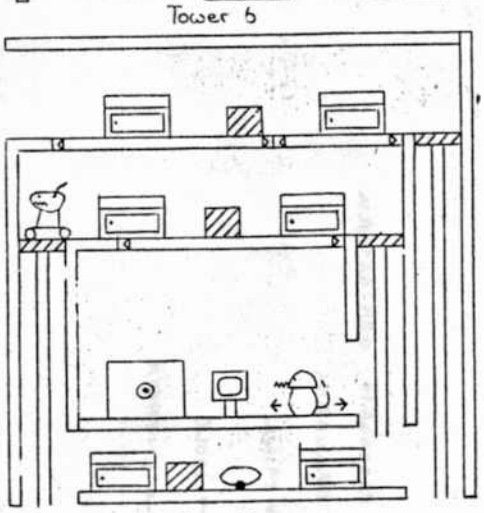
Tower 2



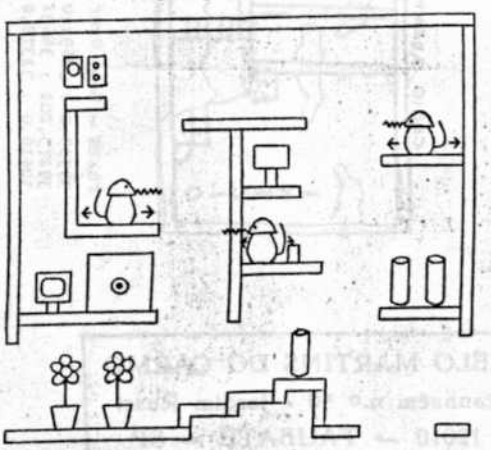
Tower 6



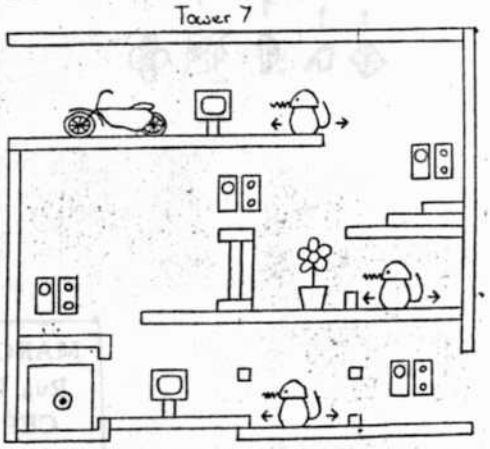
Tower 3



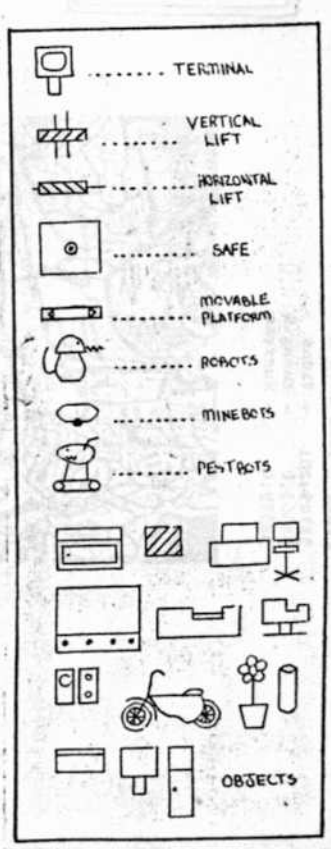
Tower 7



Tower 4



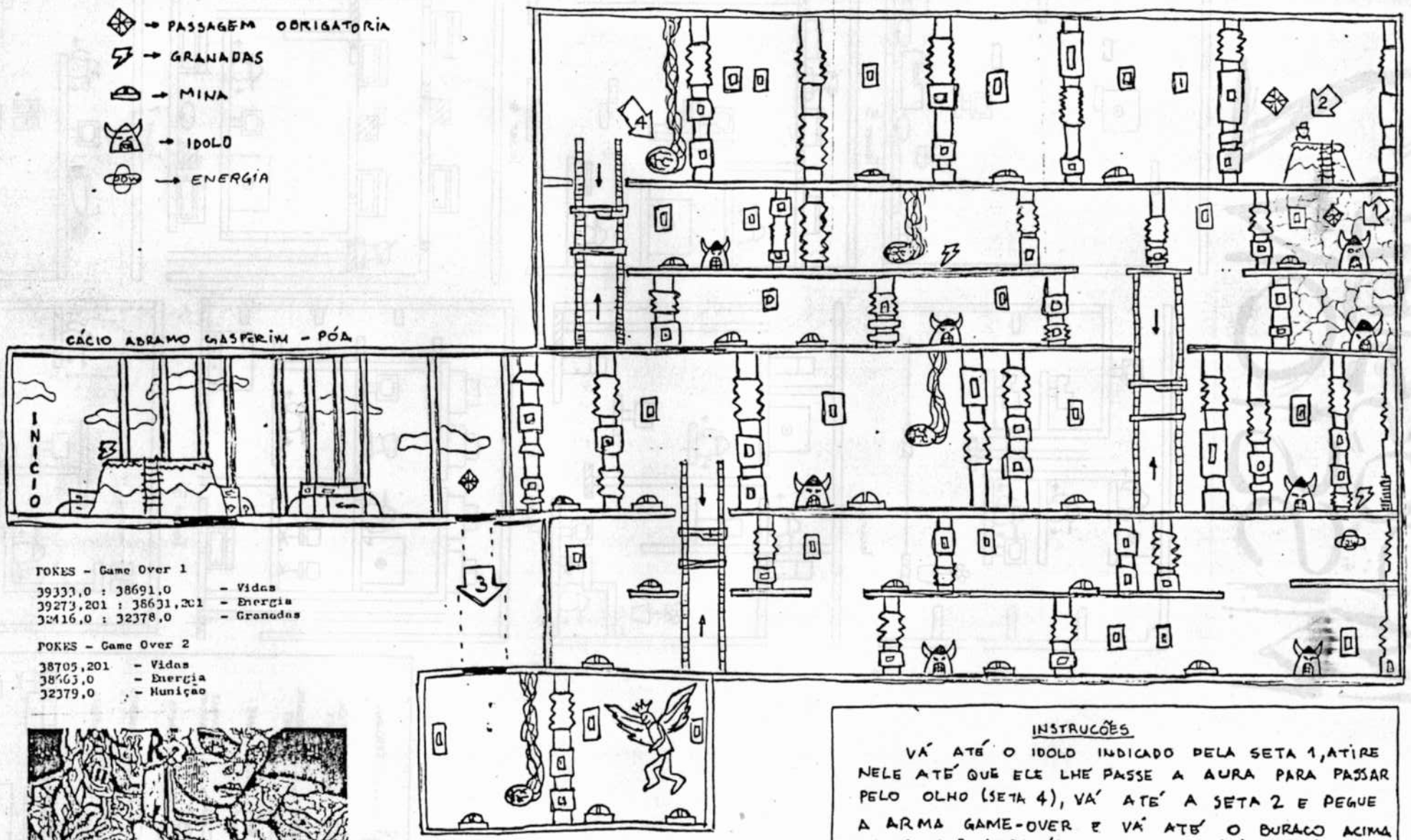
Tower 8



GAME OVER II

MARCELO MARTINS DO CARMO
Rua Itanhaém n.o 40 - Jardim Russi
CEP 12010 → TAUBATÉ — SP

◆ → PASSAGEM OBRIGATORIA
↯ → GRANADAS
⌓ → MINA
→ IDOLO
→ ENERGIA



POKES - Game Over 1

39333,0 : 38691,0 - Vidas
39273,201 : 38631,201 - Energia
32416,0 : 32378,0 - Granadas

POKES - Game Over 2

38705,201 - Vidas
38663,0 - Energia
32379,0 - Munição

INSTRUCÕES

VÁ ATÉ O IDOLO INDICADO PELA SETA 1, ATIRE NELE ATÉ QUE ELE LHE PASSE A AURA PARA PASSAR PELO OLHO (SETA 4), VÁ ATÉ A SETA 2 E PEGUE A ARMA GAME-OVER E VÁ ATÉ O BURACO ACIMA DA SETA 3, ATRAVÉS DELE CHEGARÁ À CAMÂRA DA RAINHA (SETA 3), PARA MATÁ-LA SERÃO NECESSÁRIOS 60 TIROS. SE VOCÊ PERDER A ARMA GAMA OVER, TERÁ QUE REINICIAR O JOGO, OK? BOA SORTE!!!